

体育（小学校）

1 主体的・対話的で深い学びの実装に向けた授業づくり

(1)「個別最適な学び」と「協働的な学び」の一体的充実に向けた授業づくり

①学習環境	<ul style="list-style-type: none"> ・安全に活動できる場の工夫（場と場の距離、セーフティマットの使用等） ・課題を易しくする場の工夫（坂道マット、グリッドで区切ったコート等） ・課題を把握したり評価を与えたりする工夫（データの提示、ゴム跳びの鈴等） ・運動量を多くする工夫（班ごとの場、新聞等で作る人数分のボール等） 	
②学びがいのある課題設定	③自己選択・自己決定	④学びの過程の振り返り
単元を通じて培った技能を發揮する競技会や発表会等の場を設定したり、課題が生まれるような教材との出会わせ方を工夫したりする。	自己やチームの能力に応じた運動（技）や練習の場を選択したり、課題解決のための練習方法やチーム内の役割を考えたりする。	自他の伸びを把握したり、称賛したりするとともに、よりよくなるにはどうすればよいかを振り返り、次時の見通しを持つ。

(2) 深い学びに向けて（全国学力・学習状況調査の結果からの方策）

I 資料や友達の発言の意図などについて、自分の言葉で説明する時間をとる

II 知識・技能を活用する場面を授業や生活場面に意図的に位置づける

2 具体的な授業（単元）の流れ（例）

第3学年 器械運動「跳び箱運動（開脚跳び）」

目標：跳び箱運動の行い方を知るとともに、自己の能力に適した切り返し系の基本的な技をすることができるようにする。【知識及び技能 B（1）ウ】
 （本案では、回転系の基本的な技については4年生で扱うこととしている。）

1次

単元課題：跳び箱競技会で、全チームが金メダルをゲットしよう。

◆単元を貫く課題を設定する。

- ・単元終盤に「競技会（チーム戦）」を設定することで、協働的に学んだり集団的達成の喜びに触れたりできるようにする。(②)

◆技につながる基礎的な感覚を身に付ける運動を行う。

- ・器械運動は、非日常の運動であることから、子どもが楽しみながら基礎的な感覚を身に付けられるよう感覚づくり運動を工夫し、丁寧に行う。
- ・感覚づくりの運動を、単元を通じて授業最初の10分間で実施する等継続して行う。

2次

◆課題解決に取り組む。

- ・子どもがゴールをイメージできるように、映像等を用いて理想の動きを確認する。
- ・「理想の動き」と「自分の動き」を比べられるようにし、自分のよさや課題がどこにあるか把握できるようにする。
- ・自分に合った跳び箱を選べるように多様な跳び箱を用意する。(①・③)
 （高さ、幅、マットを跳び箱にかける等）

課題：開脚跳びで、着地をピタッと止めるには、どうすればよいか考えよう。

- ・オリンピックの跳馬の映像を見せ、着地のポイントを見つけられるようにする。(II)
- ・技の分解図やICTを活用することで、技能等に関わらず、客観的な視点で交流できるようにする。(I)

3次

◆「跳び箱競技会」を行う。

- ・「開脚跳び」のできばえを得点化することで、チーム間で競ったり、チームや学級で目標点の達成を目指したりできるようにする。(④)

【競技会ルール例】

- 試技回数 2回
- 得点は2回の合計得点を、チームで合算する。
- ・跳び箱に乗る …1点
- ・跳び箱を越える…2点
- ・着地で止まる …3点
- チーム全員（4人）で、16点を取れたら、金メダル（目標達成）。

※主体的・対話的で深い学びの実装に向けた授業づくりの概要は7、8頁参照

保健体育（中学校）

1 主体的・対話的で深い学びの実装に向けた授業づくり

(1)「個別最適な学び」と「協働的な学び」の一体的充実に向けた授業づくり

①学習環境	<ul style="list-style-type: none"> ・できた感覚を養うための易しい場の設定 (補助具の使用、コート of 広さや人数の調整等) ・運動が苦手な生徒の実態に応じた教具の工夫 (柔らかい素材のボール、ラケットの大きさ等) ・体力や技能の程度等に関わらず誰もが発言できる環境 (ICT 端末の効果的な活用、学習カードの工夫等) 	
②学びがいのある課題設定	③自己選択・自己決定	④学びの過程の振り返り
生徒が「やってみよう！」 と思うような教材との出 合わせ方や生徒の振り返りから 出た課題を設定する。	自己の課題解決のための練 習方法や場の設定、チームに 合った作戦・戦術を選択でき るようにする。	自己や仲間のできるようにな ったこと、課題は何かを自 分自身に問いかけ、次時の見 通しを持ったり、目標を設定 したりする。

(2) 深い学びに向けて（全国学力・学習状況調査の結果からの方策）

- I 資料や友達の発言の意図などについて、自分の言葉で説明する時間をとる
- II 知識・技能を活用する場面を授業や生活場面に意図的に位置づける

2 具体的な授業の流れ（例）

第1学年 器械運動「マット運動（倒立前転）」

目標：提示された動きのポイントや動画を参考に、仲間と協力しながらより滑らかな倒立前転を行う方法を見つけたり、仲間に伝えたりすることができる。

【前時】倒立前転のポイントは学習したが、一連の動きにはなっていない。

導入

◆技につながる基礎的な感覚を身に付ける運動を行う。

- ・マット運動の基本的な感覚を身に付けられるように毎時間10分程度感覚づくりの運動を実施する。(例 手押車、かえるの足打ち、壁倒立、ゆりかご等)

◆本時の課題を設定する。

- ・生徒が主体的に課題解決できるよう生徒の振り返りから出た課題を設定する。(2)

課題：より滑らかな倒立前転を行うために大切なことは何だろう。

展開

◆自己の課題発見・課題解決に取り組む。

- ・動きのポイントを示した分解図と自己の動きと比較し、自分のよさや課題を見つけられるようにする。
- ・見つけた課題について、他者（グループ）と意見交換を行うことで、考えを広げたり、新たな視点で解決の方法を考えたりできるようにする。(I)
- ・自分の課題にあった場を選択し、仲間からのアドバイスを受けながら課題解決を図る。その際、ICT 端末を効果的に活用することで体力や技能の程度に関わらず誰もが客観的な視点で発言できるように工夫する。(1) (3)
- ・倒立の姿勢がとれない生徒には、単元を通して行っている感覚づくりの運動を再度行い、足を上げたり、自分の体を支えたりする感覚を養う。(II)

終末

◆振り返りを行い、次時への目標を設定する。

- ・前時と本時の倒立前転の動画を比較することで、自己の変容に気付かせ、新たな目標を設定する。(4)

※主体的・対話的で深い学びの実装に向けた授業づくりの概要は7, 8頁参照